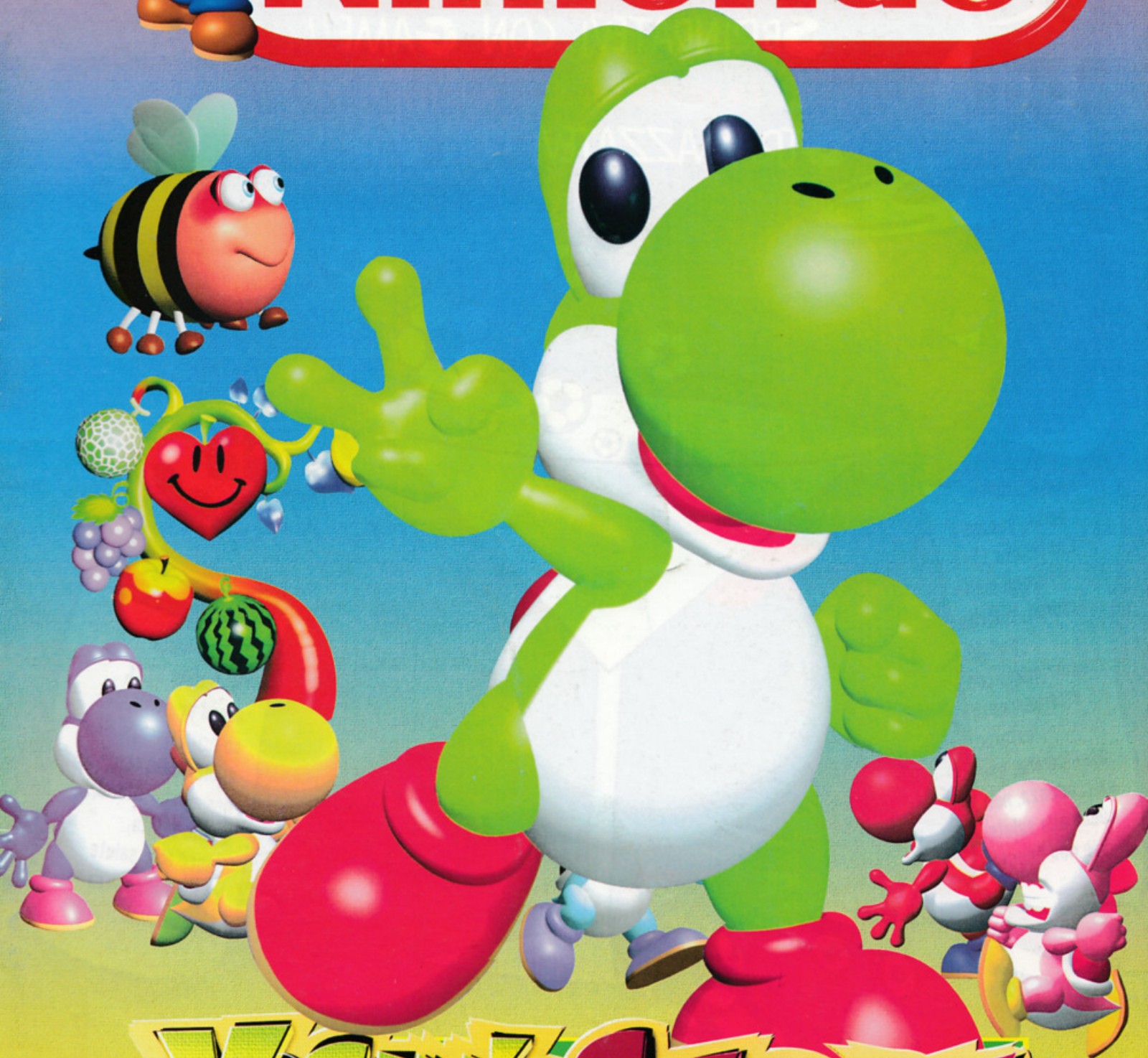
Numero 2 - 1998

CLUB Nintendo®

YOSHI'S STORY™

Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

WORLD CUP

La vostra squadra ha vinto?

SBRINDATEVI CON GAME!!

La vostra squadra ha perso?

STRAMAZZATEVI CON VIRUS!

Game: bevanda. Contenuto 13 cl, aromi molto naturali, colorito pallido, addizionata con effervescenze esterne ecoillogiche, non ha scadenza, non nuoce alla salute se non bevuta

Virus: bevuta. Contenuto 17 cl, aromi aggiunti, colorito flash, addizionato con gas nervini interni, scade subito, nuoce alla. salute se ingerito senza precauzioni.

NINTENDO 64

NAZIONALE 1998

Virus e Game sono le bevande ufficiali della Nazionale Nintendo Club 98

IL FISCHIO D'AVVIO DEI MONDIALI 98.
IL CALCIO E' ENTRATO NEL CUORE NINTENDO. LA PASSIONE DIVORANTE CHE STRUGGE I NOSTRI CUORI OGNI FINE SETTIMANA SI ROVESCIA ORA ANCHE NELLE NOSTRE SCRIVANIE, ENTRA NELLE SIMULAZIONI SCHERMATICHE DEI SOCI NINTENDO, SOBBALZA NEI GAME BOY SOTTO IL TOCCO MAGICO DI MANI IMPAZIENTI ED E'...GOAL!!!!
POTEVANO QUESTE PAGINE RESTARE INSENSIBILI AL RICHIAMO DEL PALLONE? POTEVANO LE NOSTRE TASTIERE RESTARE INDIFFERENTI AL RICHIAMO DELLE SCARPETTE CHE A 6 O 12 TACCHETTI SFIORANO LEGGERE IL CAMPO VERDE DEGLI STADI? PERFINO IL CESTINO SI E' OFFERTO PER FARE DA PORTA.
COS ECCO A VOI IN PRIMA ASSOLUTA LA RIVISTA CLUB NINTENDO SPECIALE PER FRANCE 98.
E CHE VINCA....IL MIGLIORE!!!

Sommario

NUMERO DUE MILLENOVECENTONOVANTOTTO

YOSHI'S STORY

Colore preferito: verde.
Segni Particolari: coda mobile, scarponcini e il sorriso piu' coccoloso che si conosca.
Avete indovinato?
E allora non vi resta che correre a pag. 4 per scoprire in che Story e' andato a infilarsi questa volta il nostro verdissimo beniamino.

FRANCE 98

Non potevamo mancare all'appuntamento piu' calcistico dell'anno. Cosi' siamo anche noi scesi in campo con tutti i nostri supergiochi football per Supernintendo, Game boy e Nintendo 64. Ma anche con il nostro esclusivissimo poster della nazionale Nintendo 64 rigorosamente riservato ai soci.

GAME BOY CAMERA

Vi piacera'. Oh se vi piacera'! A noi e' piaciuta tanto che le redattrici femmine vengono tutti i giorni al lavoro con una pettinatura diversa pur di farsi cliccare e i redattori maschi cambiano maglioncino, aocchiali, baffi e quantaltro. E inoltre ci si gioca!!!! Sublime.

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

La famiglia Kong ha occupato lo schermo per molto tempo, ma dietro le quinte il piccolo Yoshi non perdeva tempo e occasioni per comparire in un sacco di giochi! Adesso dopo la compartecipazione con Baby Mario sullo SNES, Yoshi ha rotto gli indugi ed è diventato la stella di un gioco tutto suo.

Ci sono antichi miti e fiabe della buona notte come ispirazione di questa favola che sembra pervasa da una tenera gioia che rende davvero difficile resistergli. Quindi iniziamo a sfogliare questo libro partendo dal primo capitolo…

C'ERA UNA VOLTA

Immagina la scena: l'Isola degli Yoshi era un paradiso di tranquillità prima che Bowser, il bimbo diabolico, arrivasse e sradicasse il super Albero della Felicità in un atto di vandalismo senza pari. Che cosa deve fare uno Yoshi? Tutti vengono risucchiati dalla tristezza e dalla disperazione e la loro isola viene trasformata in un libro illustrato. Perfino gli oggetti e i paesaggi sembrano costruiti da un illustratore! Ma in mezzo a tanta oscurità si sono schiuse 6 uova che hanno dato alla luce 6 Baby Yoshi di diverso colore: questi piccoli, per quanto inconsapevoli della drammaticità della situazione ma stanchi di vedere in giro le facce lunghe dei più anziani, decidono di partire alla riconquista dell'Albero rubato, per riportare la serenità nella loro isola.

Il libro contiene 6 pagine composte di 4 livelli ciascuna, più un sacco di segreti, bonus e tante altre cose da fare e da scoprire. Tutto il buono che ci può aspettare da un gioco di piattaforma Nintendo è incluso, più alcune caratteristiche tipo 'zoom' e 'sniff' che ti permetteranno di seguire da vicino il tuo piccolo Yoshi e di apprezzare tutti i suoi progressi. Avrai un controllo perfetto del dinosauro da te scelto e basterà un leggero colpetto sul controller per avere un ottimo rendimento sia nella corsa, che nel salto e in qualsiasi altra attività sia richiesta al tuo Yoshi per andare avanti.

I PERSONAGGI

Al centro di questa storia c'è tutta la tenerezza dei piccoli Yoshi, ognuno dei quali ha il suo frutto preferito e il suo specifico potere.

PROVACI ANCORA YOSHI

ANNUSARE

Premendo il pulsante R, la telecamera si concentra sul tuo Yoshi che comincerà ad annusare. Muovilo e se apparirà un punto esclamativo sopra la sua testa vuole dire che ha scoperto un segreto fruttoso.

SALTARE E PESTARE

Premendo il pulsante A il tuo Yoshi salta normalmente, ma se tu tieni premuto il pulsante si metterà a svolazzare ed ogni ostacolo sarà superato. Un buon pestone può aiutarti a rompere le bolle di frutta e a fare diventare gli Shy Guys dello stesso colore del tuo Yoshi, cosa che aumenterà il tuo punteggio.

UOVA

Prendi le uova tutte le volte che ti vengono offerte. Potrai lanciarle contro i cattivi di turno o contro gli ostacoli, per poi mangiare la frutta che viene fuori.

FRUTTA

Inghiotti 6 frutti dello stesso colore e un cuore scenderà dal cielo. I cuori ti permetteranno di raccogliere i frutti nelle bolle che tu vedi tutt'intorno a te. Colleziona 30 frutti in un livello (li vedrai nel bordo dello schermo), e il livello si concluderà anche se molti dei frutti dovrai cercarli annusando qua e la'. Alcuni frutti valgono più di altri – i meloni ad esempio ben 100 punti- così cerca di selezionare le cose che ti servono di più. Attenzione poi, alcune cose non sono così buone da mangiare come altre.

QUESTO VASTO, VASTO MONDO

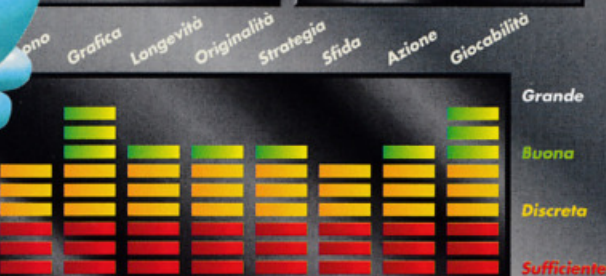
Ci sono molti modi di affrontare questa avventura, e tu hai un sacco di possibilità di scelta, per quanto tu debba vincere dei livelli per poter proseguire. Comunque puoi sempre andare al modo Trial che ti permette di ripercorrere ogni livello che tu hai giocato e c'è anche un modo Pratica abbastanza semplice che ti fa prendere familiarità con salti e linguate. Il modo Trial ti permette anche di condurre un gioco con alto punteggio dove tu sarai alle prese con quei frutti, quei nemici, quelle monete e quei cuori che ti servono di più.

DA CIMA A FONDO

Ci sono 6 pagine da completare, ognuno è composta da 4 livelli, che diventano più tosti man mano che ti ci inoltri. I tuoi progressi richiederanno sempre maggiore abilità da parte del tuo Yoshi che incontrerà tipi e ostacoli man mano più strani e più duri da evitare. Tutto comincia dal Principio, abbastanza naturalmente, e lì tu troverai quattro simpatiche avventure: Caccia al Tesoro, una Sorpresa, Sollevare l'asta, Scalare la Torre.

Dopo che avrai apprezzato le luminose delizie di questi luoghi il paesaggio diventa sotterraneo, e ti troverai a fronteggiare lava bollente, scheletri di dragoni o a scelta una caverna sommersa dall'acqua e infestata dalle meduse! Se vai verso la Cima (Summit) ti divertirai con corse in cielo e sulla neve delle montagne ghiacciate, prima di scendere verso la terra e la giungla. Le cose diventano ancora più difficili nell'Oceano, dove incontrerai pesci e meduse e dovrai sconfiggere in un combattimento subacqueo gli Shy Guys che difendono il castello del Baby Bowser. Il Finale porta la storia verso la sua conclusione, in un castello pieno di fantasmi e di trappole anti Yoshi. Esci sano e salvo dal castello e ti troverai di fronte il piccolo Bowser armato di tanto di quel fuoco che non riuscirai a credere!

FELICITÀ!

Per ottenere il massimo dei risultati devi entrare fino in fondo nello spirito di questo gioco. La prima cosa da fare è fermarsi, dare un'occhiata e decidere in che modo volete affrontare la sfida. Qui non si tratta di una corsa verso la bandierina, ma di un avventura ben congegnata che ha bisogno di un approccio riflessivo da parte del giocatore. Controllare Yoshi è abbastanza semplice, soprattutto se avete già giocato con lui sullo Snes e vi sono abbastanza familiari i suoi modi. Ma questo è un gioco davvero buono e anche piuttosto complicato, con una grafica bella e coinvolgente. Nelle atmosfere lo troverete simile a Diddy Kong Racing, anche se le sue radici vanno cercate nella saga di Mario. In conclusione una bella avventura che vi terrà occupato per molto tempo anche il giocatore più smaliziato.

PRO98

I ragazzi della Konami hanno sempre prodotto un buon numero di ottimi giochi e non è da meno questo loro nuovo lavoro: NBA Pro '98.

Scendi in Campo

Lo stadio è in tumulto, i tifosi si sgolano e le trombette strombazzano, tutto è pronto per il match del secolo. Così datti una mossa, scegli i tuoi giocatori, seleziona la tua squadra, allacciati le scarpette ed entra in campo. E ricorda: l'azione è tutto in questo sport.

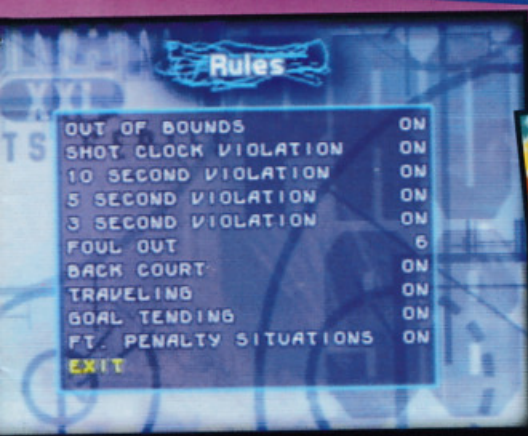
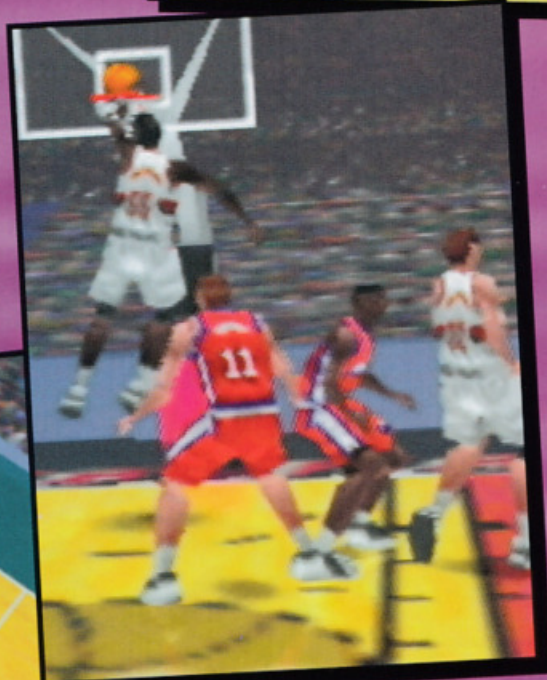
Giocare È Una Cosa Seria

Per realizzare questo gioco sono stati acquisiti i diritti dell' NBA, il circuito professionistico americano. Così all'interno troverete tutti i giocatori di quel mitico torneo, con le loro caratteristiche fisiche e tecniche, le squadre più famose (Celtics, Bulls, non so se questi nomi vi dicono qualcosa...). Proverete il gusto di schiacciare come Dennis Rodman, tanto per fare un nome!

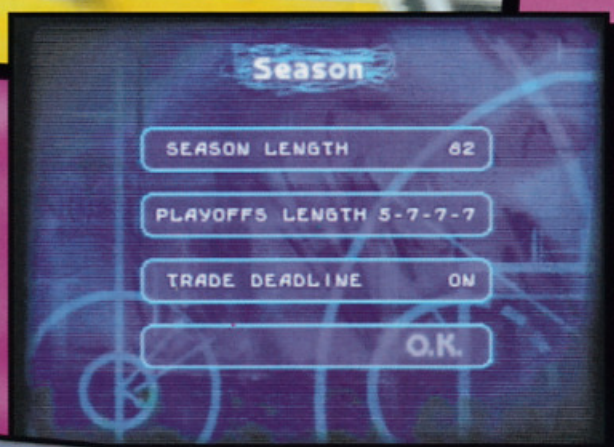
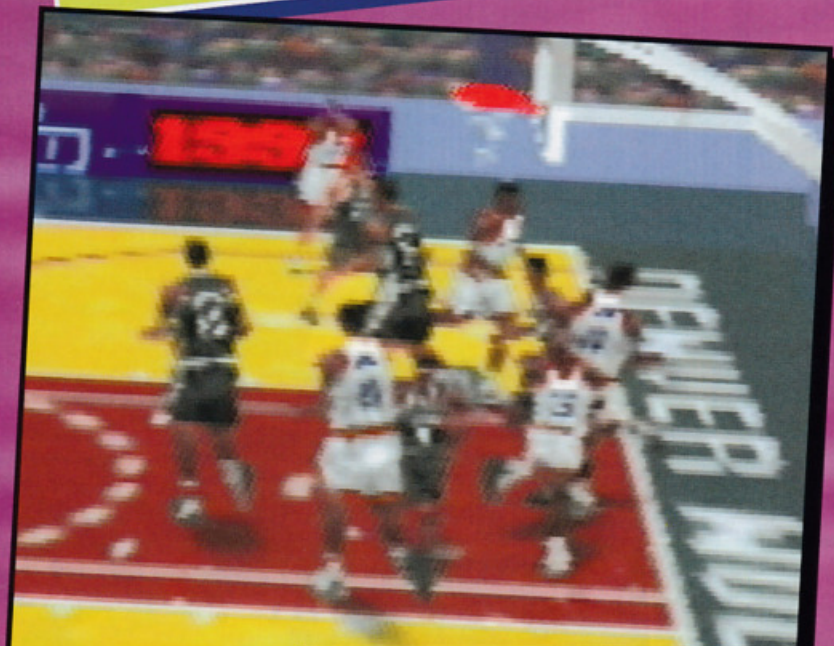
Giocare Per Credere

Alcuni dicono che un gioco sportivo non è tale senza il suo bel pacchetto di statistiche e record aggiornati, noi sappiamo che tutto ciò conta ben poco se non c'è un grande giocabilità. In NBA Pro '98 abbiamo tutte e due queste caratteristiche, arricchite dalla grande quantità di immagini riprese direttamente da vere partite. I giocatori di NBA Pro '98 si muovono proprio come quei campioni che spesso hai ammirato in televisione. Bhe, qui stiamo andando davvero oltre alla semplice tridimensionalità.

Chi Non Gioca In Compagnia...

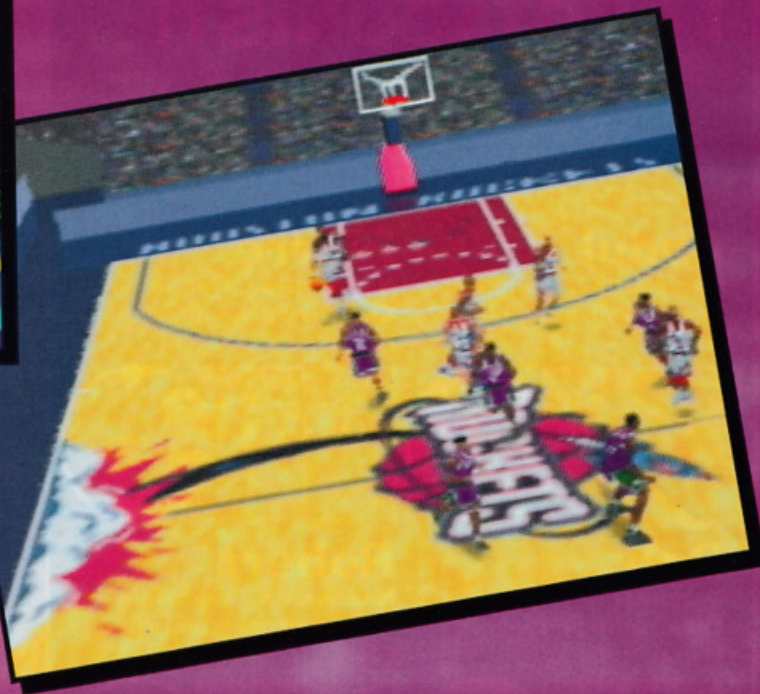
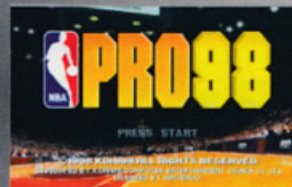
Alla Konami hanno pensato proprio a tutto. Anche alla possibilità di giocare in 4 con la scelta multiplayer. Potrete giocare in tutte le combinazioni (anche tutti contro tutti o tutti dalla stessa parte) ed è in questo momento che il gioco fa vedere quanto vale. L'animazione in generale è buona e ci sono alcuni movimenti davvero impressionanti. Un altro elemento di forza è il suono. Anche se la musica a volte può sembrare un po' lenta, gli effetti sono davvero azzeccati, la folla reagisce allo svolgimento del gioco e ci sono belle frasi di telecronaca. Se i tuoi tifosi sono delusi te lo faranno capire subito. Se invece sarai il numero 1, applaudiranno fino a spellarsi le mani.

A Che Gioco Giochiamo

NBA Pro '98 include una vasta gamma di opzioni, dalle partite di esibizione, alla stagione regolare, ai play off, e tu potrai salvare tutti i tuoi migliori risultati sul controller pack. Anche il Vibrapack è compatibile con questo gioco, ma sinceramente le vibrazioni non sono molte nella pallacanestro.

Dovrei fare un po' di pratica con il controller, perchè all'inizio i movimenti dei tuoi giocatori potranno risultare leggermente impacciati e i loro tempi di reazione potrebbero essere un po' lenti. C'è n'è da tenerti occupato abbastanza!

Ci Vuole Testa

Una delle migliori opzioni del gioco è quella che ti permette di creare un giocatore.Niente di strano, in questo gioco non ci sono nè marziani verdi, nè giocatori con la testa di pollo. Qui tutti i giocatori sono veri campioni del NBA. Quello che tu puoi fare è alterare le loro statistiche, renderli più veloci, più alti, o più forti, più grassi e anche dare un tocco di colore alla loro pelle. Davvero impressionante... potrai migliorare i migliori.

Concludendo...

NBA Pro '98 è uno dei giochi di pallacanestro più verosimiglianti che si siano mai visti. Qualche piccolo difetto lo possiamo anche trovare, ad esempio a volte la grafica è leggermente impastata e in alcune scene la camera da presa non ti porta proprio dentro all'azione. Ma nessuno è perfetto. E comunque questo è un gioco che gli appassionati di basket non possono farsi sfuggire e che vi farà divertire per un sacco di tempo.

I PROTAGONISTI

Sono 12 i lottatori tra i quali puoi scegliere all'inizio del gioco, ma ce ne sono altri nascosti che scoprirai andando avanti nel gioco. Ogni lottatore ha le sue caratteristiche fisiche e tecniche così la cosa migliore da fare è vedere un po' con quali tipi avremo a che fare

Abdul
Nazionalità Mongolia
Caratteristica Completezza
Forza 8

Pierre
Nazionalità Francia
Caratteristica Imprevedibilità
Forza 6

Bob
Nazionalità Brasile
Caratteristica Potenza
Forza 10

Robert
Nazionalità Germania
Caratteristica Sconosciuta
Forza 10

Boro
Nazionalità Svizzera
Caratteristica Sconosciuta
Forza 8

Ryuji
Nazionalità Giappone
Caratteristica Completezza
Forza 8

Leon
Nazionalità Spagna
Caratteristica Completezza
Forza 9

Tomahawk
Nazionalità USA
Caratteristica Potenza
Forza 9

Meiling
Nazionalità Cina
Caratteristica Velocità
Forza 7

Ushi
Nazionalità "Il Macello Pubblico"
Caratteristica Sconosciuta
Forza 10

Ninja
Nazionalità Giappone
Caratteristica Agilità
Forza 8

Valerie
Nazionalità Germania
Caratteristica Leggerezza
Forza 7

Ci sono molti picchiaduro per N64 in questo momento, ma nessun sembra distinguersi tra gli altri. Riuscirà questo nuovo titolo della Ocean a tracciare una nuova strada diversa, o si tratterà della solita ammucchiata di braccia e gambe spezzate?

FIGHTERS DESTINY

INFO
- **OPZIONI:** Regole/Difficoltà/Suono/Controller
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da Medio a Molto Difficile

CREDITS
- **DA:** Ocean
- **SVILUPPATO DA:** Imagineer
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Picchiaduro

COMANDI
- **CONTROLLO:** Buono

Start/Selezione/Pausa

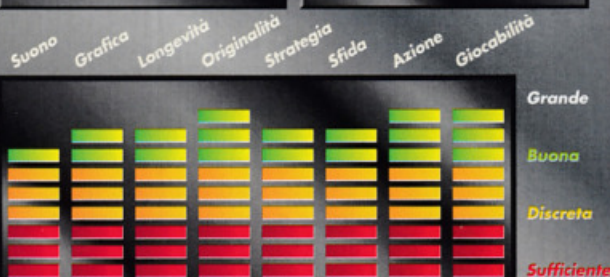
Attacco Basso/Selezione

Attacco Alto/Medio/Cancella

Scelta Personaggi/Input Comando e Difesa

L: Hirari Auto Eliminazione
R: Difesa

Cancella Replay

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **CONTROLER PAK:** Si
- **VIBRA PAK:** Si

I SIGNORI DELLA LOTTA

Fighters Destiny non è il solito picchiaduro, con centinaia di mosse e combos, con il sangue che sprizza ovunque. Al contrario contiene alcuni elementi che lo distinguono decisamente dalla massa. E non si tratta di semplici trucchetti. La Ocean ha cambiato il modo stesso in cui viene valutata la tua prestazione e ha introdotto un area di allenamento e di apprendimento che diventano il vero segno distintivo di questo gioco.

FIGHTERS DESTINY

SEGNARE LA STRADA

In Fighters Destiny è stato abbandonato lo stile classico di molti Picchiaduro, quello, per intenderci, "al meglio dei tre round". Un modo di combattere che privilegiava la forza bruta e lo smanettamento frenetico e casuale dei tasti. Qui invece ogni combattimento si basa sull'abilità e sulla strategia e deve esssere vinto ai punti. Tu conquisti punti per ogni mossa diversa e quando ottieni 7 punti hai vinto l'incontro. Conquisti un solo punto se ti limiti a far volare fuori dal ring il tuo avversario, mentre i punti aumentano se riesci a realizzare una serie di mosse combinate.Per questo è importante pianificare le tue mosse e imparare una variata serie di attacchi. Puoi anche accanirti a scaravenatare fuori chiunque ti si pari davanti, ma alla lunga ti divertirai molto di più a esibirti in mosse nuove e complesse.

LOTTARE CON I MIGLIORI

Fighters Destiny ha decisamente fondato un nuovo genere: il picchiaduro intelligente, dove più che la velocità delle tue dita conta l'elastivicità della tua mente. Il controllo dei lottatori è relativamente semplice da imparare e poi con il mode allenamento puoi impratichirti fino ad annoiarti. Oltre al fatto che la grafica è davvero notevole, che i personaggi tra cui scegliere sono molti e diversi c'è da dire che la giocabilità è alta così come l'azione. Certo non ci sono fiotti di sangue o sbudellamenti, ma il gioco è tosto. Appena un tocco di umorismo (date un'occhiata alle manifestazioni di gioia della mucca Ushi) e tante opzioni di gioco da scoprire. Non c'è dubbio questo è un gioco che potrà tenervi incollati allo schermo all'infinito!

SUL RING

Ci sono cinque diversi modi di giocare e, diversamente da quanto avviene in altri picchiaduro, c'è già molto da fare anche nella modalità 1 giocatore, così non ti preoccupare se non trovi amici da strapazzare! Ora vediamo un po' più da vicino che cosa ci offre questo gioco.

Contro Il Computer

In questa prima modalità ti batterai in una serie di incontri con tutti i combattenti del torneo che saranno controllati dal computer. Se riusciraixa sconfiggerli il tuo lottatore si arrichirà di una abilità e avrai l'occasione di combattere contro uno dei lottatori misteriosi.

Modalità Battaglia

È qui che dovete andare quando volete un combattimento a 2 giocatori. Ci sono due sotto livelli. Potrai scegliere, infatti, o una serie di combattimenti in 'Normal Mode' o una partita 'Vinci o Perdi'. I combattimenti nel **Normal** Mode funzionano come quelli contro il computer ma in quella '**Vinci o Perdi**' tu potrai apprendere nuove abilità e salvarle con il Controller Pak per usarle in un'altra occasione.
Se vinci il match, il tuo pesonaggio mantiene le sue caratteristiche, ma se perdi queste passeranno al tuo avversario.

Spacca Record

In questa opzione dovrai dimostrare la tua arte provando a frantumare una serie di record. Nel primo sotto livello (**Survival**) dovrai abbattere il maggior numero di nemici senza essere sconfitto. Avrai bisogno di un solo punto per vincere ma basterà che tu perda un punto per essere sconfitto. Così questo gioco metterà a dura prova le tue forze.
Nel **Fastest** Mode tu dovrai affrontare quattro incontri, con l'obbiettivo di eliminare i tuoi avversari nel minor tempo possibile.
Il **Rodeo** Mode può a prima vista sembrare un livello da affrontare a cuor leggero ma in realtà è una delle aree di gioco più dure da affrontare perchè c'è una mucca che non promette niente di buono. Il tuo scopo qui non è quello di raccogliere punti ma di rimanere in piedi il più a lungo possibile.

Torneo Master

Il Master Challenge (il Torneo dei Campioni) è un'altra area in cui puoi affinare le tue arti di combattente e salvare tutti i tuoi progressi. Qui avrai l'occasione di combattere contro 8 Maestri e 5 Joker. Se vinci con un maestro accumuli le tue caratteristiche, ma se un Joker ti sconfigge le perderai.

Allenamento

In questa zona, come dice il nome, puoi perfezionare le tue mosse. Troverai 4 categorie di mosse in cui potrai esercitarti a sufficienza: **normali**, **aeree**, **special** e **di fuga**

E S C L U S I V O

Presentazione in anteprima assoluta della nazionale di calcio più virtuale del mondo

NINTENDO 64
NAZIONALE 1998

Un Nintendo Club all'insegna della PASSIONE.
Un Nintendo club CALDO, molto CALDO.
D'altronde è estate.
L'estate dei Mondiali di calcio Francia 98.
Ecco la passione. Ecco il caldo (mai come durante i mondiali del Messico comunque).
Così naturalmente ci piazzeremo davanti alla TV con qualcosa di francese * davanti (che è come se fossimo andati in Francia) e ci dedichiamo alla nostra passione.
Mettiamo in frigorifero una skifezza sintetica da buttar giù ghiacciata ma questa volta rigorosamente italiana per brindare alla nostra vittoria (noi suggeriamo una lattina di Game e una bottiglietta di Virus, a scelta.

(Per le indicazioni e modalità d'uso vedi pagina 2)

* **Baguette** (sfilatino francese lungo almeno un metro, eccezionale da riempire di skifezze sintetiche. Si può mangiare anche in 4 contemporaneamente mentre contemporaneamente si gioca in 4 con Nintendo 64).

* **Brioches** *(plurale)* (la regina Maria Antonietta che le apprezzava molto le consigliò con grande convinzione ad Ambrogio quando lui le riferì *"maestà il popolo non ha più pane" " che mangi brioches"* rispose Ella graziosamente. Purtroppo i francesi dell'epoca non avevano un gran senso dell'humor e la ghigliottinarono).

Ed è a questo punto che siamo pronti per presentarvi la novità più novità dell'anno calcistico in corso:
la **NAZIONALE NINTENDO 64 CLUB 1998!!!!**
Rigorosamente tenuta segreta fino ad oggi è adesso, formato poster, sulle nostre pagine.
La **PASSIONE** di SuperMario si è trasmessa evidentemente a tutta la redazione, che non contenta di passare i lunedì mattina a discutere di calciogiocato, calciomercato, calciotifato, calcioguardato, ha trovato infine la propria sublimazione e ha formulato la propria squadra del cuore. Che noi su queste pagine estive vi andiamo a presentare nella sua totale magnificenza.

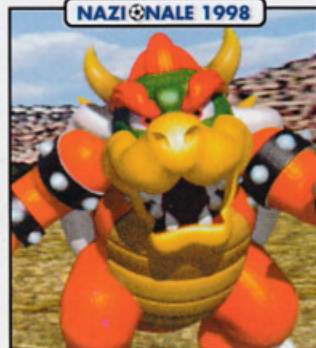
NINTENDO 64
NAZIONALE 1998

DONKEY KONG
portiere

BOMBERMAN
difensore

LARK
difensore

FOX MC CLOUD
difensore

YOSHI
centrocampista

MARIO
centrocampista

MARIO
centrocampista

BOWSER
centrocampista

LINK
centravanti

DIDDY KONG
centravanti

MARIO
centravanti

FRANCE 98

WORLD CUP

GOOSE
centravanti

MARIO
allenatore

LE PARTITE DELL' ITALIA

GIRONE B

ITALIA
CILE
CAMERUN
AUSTRIA

PRIMA FASE

11 GIUGNO

ITALIA - CILE
ore 17,30

17 GIUGNO

ITALIA - CAMERUN
ore 21,00

23 GIUGNO

ITALIA - AUSTRIA
ore 16,00

OTTAVI DI FINALE

27, 28, 29, 30 GIUGNO

ore 16,30 e 21.00

QUARTI DI FINALE

3 e 4 LUGLIO

ore 16,30 e 21.00

SEMIFINALI

7 e 8 LUGLIO

ore 21.00

FINALISSIME

11 e 12 LUGLIO

ore 21.00

Tutti in campo! *Ad esempio con...*

ISS64 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

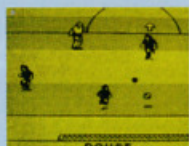
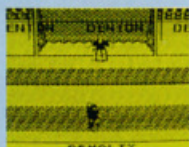
Sei un tipo deciso? Se si allora ISS64 è il tuo gioco!!. Infatti solo un tipo deciso potrà scegliere senza dubbi e ripensamenti la sua squadra tra ben 36 squadre internazionali, potrà scegliere di giocare nei cinque stadi più famosi del mondo, potrà anche scegliere 11 tra i 16 giocatori che compongono le squadre. E se i giocatori sono fiacchi, giù di forma o semplicemente lavativi veri e propri tu potrai cambiarli con quelli di altre squadre. Insomma un vero MISTER, deciso, audace, competente. E vuoi aggiungere al tutto 3 amici con cui sbevazzare un Buon Virus e mangiarsi una baguette (vedi pg. 16) ripiena di skifezze di quasiplastica? Bè lo puoi fare con ISS64!!

Oppure anche con...

SOCCER GAME BOY

Da giocare contro il miglior amico o con il diretto avversario. Un gioco da partite amichevoli, quelle che finiscono a polenta e salsicce, tortelli al ragù, tiramisù giganti e montagne di bignoline tutto da mangiare sotto la tettoia di lamiera dei campetti amatoriali. Ma anche un gioco da Coppa dei Campioni. Magari per...vincerla!!!!

Per non parlare di...

FIFA 64 PER NINTENDO 64, ISS DE LUXE E SUPER SOCCER DE LUXE PER SUPERNINTENDO E FIFA 97, FIFA 98 E WORLD CUP PER GAME BOY!! A VOI LA SCELTA!!

Quando e come è nato il CALCIO

Sono stati per primi gli inglesi a disputare delle partite di football con una palla di gomma rivestita di cuoio su un apposito terreno, ed è erroneo ricollegare questo gioco con il gioco della palla (Calcio in costume) inventato e praticato a Firenze nel Rinascimento. E ci sa che è vero. Solo dei litigiosi precisi come gli inglesi potevano misurare esattamente lo spazio di gioco, lo spazio della porta, la misura del pallone etc.etc.etc. Per le offese in campo invece si accetta (purtroppo) una seconda paternità fiorentina!!

Un paese di calciatori. Dove?

A Calcio, comune della Lombardia in provincia di Bergamo.

Appello: se a Calcio c'è un lettore del Club Nintendo ci faccia sapere come si chiamano gli abitanti: Calcini? Calcioni? Calcesi? Calciatori?

Disney's Aladdin

La classica fiaba, ricca della magia e dei colori d'oriente, è stata ripubblicata da Capcom per la vostra delizia. Con i personaggi tratti dal pluripremiato film Disney, incluso il sensazionale omone azzurro (il Genio della Lampada, per chi non avesse capito), potrete seguire Aladdin nella sua ricerca della splendida Jasmine rapita dal perfido Jafar, Gran Visir del sultano.

Saltare e Rimbalzare

Una musica martellante e familiare ti tiene incollato al bordo della sedia mentre le tue dita sono chiamate a dare il meglio di sé per farti saltare, rimbalzare, correre, e perfino volare su un tappeto volante mentre attraversi combattendo i vari livelli del gioco. Durante il percorso raccogli gli oggetti che ti potranno aiutare nel tuo cammino. Fondamentale raccogliere cibo (soprattutto le mele) e gemme preziose che ti saranno di grande aiuto durante la tua impresa.

Sfrega La Lampada

Il perfido Jafar cerca da moltissimo tempo di impossessarsi del potere di un lampada leggendaria, ma questa può essere presa dalla Caverna delle Meraviglie solo da un valoroso e puro di cuore. E questa non ci sembra proprio la descrizione di Jafar! Il perfido funzionario ha infatti rapito Jasmine, figlia del Sultano, proprio con lo scopo di costringere Aladdin a venire allo scoperto e a recuperare la lampada fatata. Del resto Aladdin, accompagnato dal fedele amico Abu, deve ritrovare la lampada del famoso genio e sconfiggere Jafar se vuole conquistare la mano della bellissima principessa. Ma grazie all'aiuto dell'incomparabile, enorme e azzurro abitante della lampada riuscirà a portare a termine la sua missione. Vediamo un po' più' da vicino il suo viaggio...

Uno Sguardo Ai Vari Livelli

Il Mercato di Agrabah

L'avventura comincia dall'affollato mercato cittadino con il nostro eroe alle prese con le guardie di Jafar che hanno avuto l'ordine di fermarlo. Per sconfiggerli Aladdin può saltare loro sulla testa oppure gettargli contro una bella mela che può stordirli per un momento. Cercando dappertutto potrà fare buona scorta di cose utili. Per attraversare il mercato bisogna sapersi dondolare ai paletti che sporgono dai palazzi, rimbalzare sulle tende da sole e saltare da cornicione a cornicione. Le uniche armi di Aladdin in questo livello sono la sua abilità di ginnasta e la sua scorta di mele rosse. Se attraversi questi livelli potrai scappare con la Principessa.

La Caverna Delle Meraviglie

Aladdin è stato catturato dalle guardie del Sultano ed è stato rinchiuso nei sotterranei del Palazzo. Un uomo anziano si offre di liberarlo se accetterà di accompagnarlo alla Caverna delle Meraviglie. Basta poco per capire che dietro le spoglie del fragile vecchietto si nasconde il perfido Jafar. Comunque il nostro eroe accetta la sfida. Stalattiti poco stabili e burroni senza fondo sono soltanto le prime difficoltà che incontrerà. Pipistrelli, scorpioni delle caverne, ponti pericolanti arriveranno subito dopo! E c'è anche un fiume sotterraneo da navigare a cavalcioni di un tronco, prima che Abu riesca a scoprire la magica Lampada.

Il Genio Della Lampada

OK. È fuori, Aladdin è sfuggito alla furia distruttrice della Caverna. Cosa lo attende? Perché non dare un'occhiata dentro la Lampada? Scivolare sulla lingua del Genio prima che questa scompaia nella sua bocca è divertente, ma poi ci sono diverse cosette da fare! Ad esempio saltare su molle incantate o svolazzare tra palloncini volanti, ad esempio. Scoppieranno i palloncini? Reggeranno il peso di Aladdin? Per arrivare in fondo a questo livello l'unica cosa è provare e stare a vedere.

Fuggendo Dalla Caverna Delle Meraviglie

Ora Aladdin ha la lampada magica. Ma la Caverna sembra non gradirlo molto e scatena tutta la sua furia contro il nostro eroe. Non sarà facile sfuggire al suo impeto.
Attraversare passaggi colmi di lava, saltare da una roccia ad una roccia ballerina o schivare stalattiti volanti non è certo un gioco da ragazzi.
Arrivato alla fine di questo viaggio, Aladdin si troverà in volo su un tappeto volante grazie al quale dovrebbe giungere alla fine del livello. Sarà sommerso dalla lava incandescente, rimarrà schiacciato al soffitto del cunicolo tortuoso? Questo è un livello davvero ad alta tensione!

Castlevania Legends

Questo gioco di piattaforma edito da Konami è l'ultimo capitolo (per adesso,perchè già si parla di una conversione per N64) della gloriosa saga di Castlevania, i cui episodi precedenti sono apparsi su tutte le consolle Nintendo. Questa volta c'è una novità perchè dalle oscure atmosfere di questa avventura avanza la graziosa figura di Sonia, antenata di Simon Belmont, il leggendario cacciatore di vampiri.

REVIEW GAME BOY

Castlevania Legends

INFO
- OPZIONI: Modes/password
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Medio/alto

CREDITS
- DA: Gig
- SVILUPPATO DA: Konami
- DISTRIBUITO DA: Linea Gig
- TIPO DI GIOCO: Piattaforma

COMANDI
- CONTROLLO: Buono

 Saltare/selezionare

 Attaccare

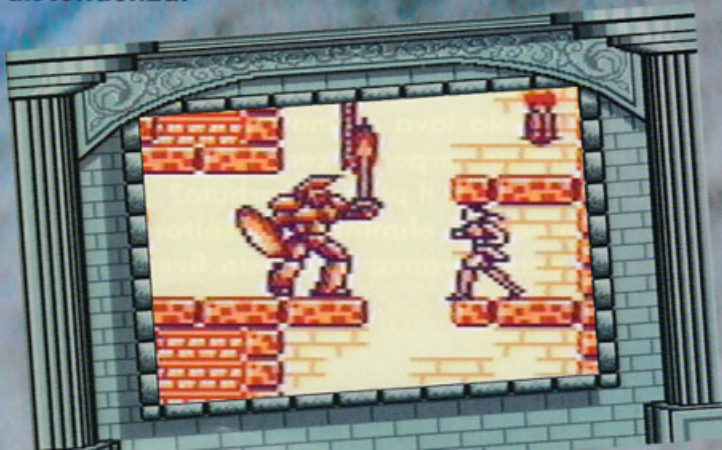
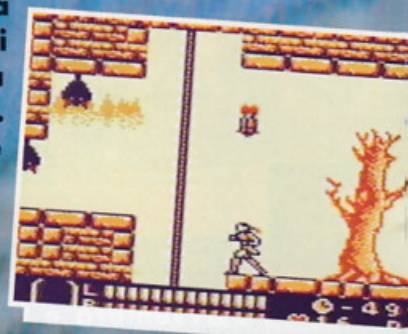
 Pausa

CARATTERISTICHE
- GIOCATORI: 1
- SFIDA: No
- BACK UP PILE: Si
- CONTINUA: Si

Suono, Grafica, Longevità, Originalità, Strategia, Sfida, Azione, Giocabilità

Grande
Buona
Discreta
Sufficiente

FRUSTA QUELL'UOMO

La nostra eroina ha soltanto 17 anni, ma la responsabilità di maneggiare la frusta dei Belmont è ricaduta tutta sulle sue fragili spalle. Dovrà lottare duramente da sola per illuminare la notte e far sparire per sempre il perfido signore del male, Dracula, insieme alla sua diabolica discendenza.

NON MI SFUGGIRAI

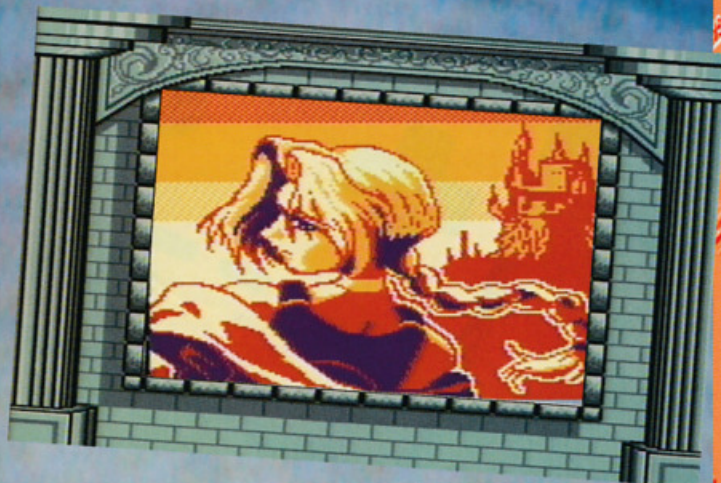
Come ogni gioco di piattaforma che si rispetti, Castlevania Legends ha 5 livelli ognuno con un diabolico nemico finale da sconfiggere alla fine. Ci sono anche livelli segreti da scoprire, perciò ti conviene menare la frusta su tutto ciò che incontri e collezionare tutti gli oggetti che trovi sul tuo cammino. Ci sono anche molti power-ups che una volta trovati aumenteranno la forza e la lunghezza della tua frusta. Wow!

SEMPRE PIÚ FORTE

Trovare un cristallo aumenta il tuo potere. Aumentare di un livello farà allungare la tua frusta. Aumentare di due livelli ti permetterà di sparare palle di fuoco. Tieni la tua forza sopra allo 0 e manterrai il potere della tua frusta. Se stai giocando in Light Mode avrà la potenza del secondo livello.

DOVE ANDREMO A FINIRE

Il numero e il tipo di armi che raccoglierai determinerà a quale finale della storia potrai accedere e ciò aumenta di sicuro l'attrattiva di questo gioco, perchè ogni avventura sarà diversa dalle altre (sebbene poi queste armi non possano essere usate all'interno del gioco stesso) Potrai invece fare uso dei Soul Weapon (Armi dell'Anima) Una volta raccolte non verranno mai perdute, neppure a giuoco finito (sempre che vi ricordiate di salvarle).

Wind (Vento), Fire (Fuoco), Saint (Santo) e Magic (Magico) ecco i loro nomi, usale con parsimonia perché ogni volta che le metterai in funzione diminuiranno le tue vite.

Far schioccare la tua frusta contro demoni e fantasmi e usarla per saltare e arrampicarti su e giù per piattaforme è un bell'esercizio anche per il tuo cervello!

In conclusione possiamo dire che tutto, ma proprio tutto fa di questo Castlevania Legends il degno epigono della serie e un gioco a cui è davvero necessario dare un'occhiata.

GAME BOY Camera & Printer

In principio fu il Game Boy, poi sono arrivati i Game Boy colorati, i Game Boy Pocket e adesso sta per arrivare una novità sconvolgente: la Game Boy Camera, ovvero una macchina fotografica per il vostro amico tascabile.

Non siamo impazziti! Potrete fare foto digitali, trasformarle e infine stamparle con l'apposita stampante portatile Game Boy Printer. Fantascienza? No soltanto tecnologia avanzatissima al vostro servizio.

SCENDIAMO NEI DETTAGLI

Disponibile in un arcobaleno di colori-rosso, verde, giallo e blu- la Game Boy Camera puo' immagazzinare fino a 30 scatti, che voi poi potrete manipolare a vostro piacimento, dando libero sfogo alla vostra incontenibile fantasia. Potrete distorcere ogni foto in lungo e largo, oppure potrete dividere ogni immagine in 4, o ingrandire o raddoppiare in modo speculare le vostre immagini ed anche aggiungere al volto dei vostri amici un bel paio di baffoni alla Mario oppure una pettinatura esilarante. E poi? Poi potrete rivedere le vostre opere in televisione, usando il cavo di collegamento, oppure rivesarle dentro un gioco o, la cosa davvero più divertente di tutte, stamparle con la Game Boy Printer, l'altro gioiello di tecnologia targato Nintendo.

Non avrete bisogno nè di inchiostro, nè di toner perché la Game Boy Printer funziona con carta termica e sarete in grado di produrre più di 1000 foto prima di dover cambiare le pile.

La Game Boy Camera è totalmente compatibile con il Super Game Boy e questo aggiunge un'altra dimensione al gioco perché potrete usare tutte le opzioni grafiche del Super Game Boy, che vi permettono, tanto per fare qualche esempio, di colorare lo schermo o di ritoccare le vostre immagini.

Con la sua capacità di scattare 30 foto di seguito e di selezionare automaticamente i tempi di apertura dell'obbiettivo la Game Boy Camera è quanto di più facile da usare si possa chiedere ad uno strumento dalle prestazioni tanto alte.

Sospendiamo momentaneamente la corsa al Salvagente d'oro STOP per soccorrere folta comitiva di naufraghi su zattera Mortal Kombat STOP prima che facciano la fine del Titanic STOP avute tutte le fatality, le babality, le brutality del caso speriamo ardentemente di poter riprendere la gara di salvataggio riservata ai soci.

Anche se giochiamo a Mortal Kombat siamo sempre e comunque PACIFISTI nella realtà!!

Si ringrazia il Pronto Super Mario per averci gentilmente gettato questo salvagente in codice.

MORTAL KOMBAT

L E G E N D A - M . K . T . N 64

MOSSE
- I = INDIETRO
- A = AVANTI
- G = GIU'
- S = SU
- HP = PUGNO ALTO
- LP = PUGNO BASSO
- HK = CALCIO ALTO
- LK = CALCIO BASSO
- C = CORSA
- P = PARATA
- T = TENERE PREMUTO
- R = RILASCIARE

DISTANZE
- V = VICINO
- L = LONTANO
- 1 = A un passo dall'avversario
- 2 = A due passi dall'avversario
- 4 = A quattro passi dall'avversario
- E = A due passi dal bordo dello schermo
- X = Da qualsiasi distanza

MORTAL KOMBAT TRILOGY N64

PERSONAGGIO	FATALITIES 1	DIS	FATALITIES 2	DIS	BABALITY	DIS	FRIENDSHIP	DIS	ANIMALITY	DIS	PIT FATALITY	DIS
BARAKA	I-I-I-HP	V	I-A-G-A-LP	V	A-A-A-HK	X	G-A-A-HK	2	HP-A-I-G-A	V	TP-LK-C-C-C-C	V
CYRAX	G-G-A-S-C	V	TP-G-G-S-G-RP-HP	2	A-A-I-HP	X	C-C-C-S	X	S-S-G-G	V	C-P-C	V
ERMAC	C-P-C-C-HK	V	G-S-G-G-G-P	2	A-A-G-A-HK	X	A-A-HP	4	I-I-A-A-LK	V	C-C-C-C-LK	V
JADE	C-C-C-P-C	V	S-S-G-A-HP	V	G-G-A-G-HK	X	I-G-I-I-HK	X	A-G-A-A-LK	V	I-A-G-C	V
JAX	C-P-C-C-LK	E	TP-S-G-A-S-RP	V	G-G-G-LK	X	LK-C-C-LK	E	TLP-A-A-G-A-RLP	V	G-A-G-LP	V
JOHNNY CAGE	G-G-A-A-LP	V	G-G-A-A-LK	4	A-I-I-HK	X	G-G-G-G-LK	X	G-A-A-HK	1	G-I-A-A-HK	V
KABAL	C-P-P-P-HK	V	G-G-I-A-P	2	C-C-LK	X	C-LK-C-C-S	4	THP-A-A-G-A-RHP	V	P-P-P-HK	V
KANO	TLP-A-G-G-A-RLP	V	LP-P-P-HK	4	A-A-G-G-LK	X	LK-LKC-C-HK	2	THP-P-P-P-RHP	V	S-S-I-LK	V
KITANA	I-G-A-A-HK	V	C-C-P-P-LK	V	A-A-G-A-HK	X	G-I-A-A-LP	X	G-G-G-C	V	A-G-G-LK	V
KUNG LAO	C-P-C-P-G	2	A-A-I-G-HP	1	G-A-A-HP	X	C-LP-C-LK	E	C-C-C-C-P	V	G-G-A-A-LK	V
LIU KANG	S-G-S-S-P+C	2	A-A-G-G-LK	X	G-G-G-HK	X	G+C-G+C-G+C	L	G-G-G-S	2	C-P-P-LK	V
MILEENA	G-A-G-A-LP	V	I-I-I-A-LK	E	G-G-A-A-HP	X	G-G-I-A-HP	X	A-G-G-A-HK	V	G-G-G-LP	V
MOTARO	A-A-A-A-HK	V										V
NIGHTWOLF	I-I-G-HP	4	TP-S-S-I-A-RP-P	V	A-I-A-I-LP	X	C-C-G-C-G	4	A-A-G-G	V	C-C-P	V
NOOB SAIBOT	TP-G-G-S-C	X	I-I-A-A-HK	2	A-A-A-LP	X	A-A-I-HP	L	I-A-I-A-HK	4	G-G-A-A-P	V
RAIN	G-G-I-A-HK	4	A-A-G-HP	V	A-I-I-HP	X	A-A-A-LP	4	P-P-C-C-P	V	A-G-A-LP	V
RAYDEN	THP 3secondi RHP	V	TLK 8sec. RLK-P+LK	V	G-G-S-HK	X	G-I-A-HK	X	G-A-G-HK	V	G-G-HP	V
REPTILE	A-A-S-S-HK	1	I-A-G-P	4	A-A-I-G-LK	X	G-A-A-I-HK	I	TP-G-G-G-S-RP-HK	V	C-P-C-P-P	V
SCORPION	G-G-S-HK	4	A-A-G-S-C	1	G-I-I-A-HP	X	I-A-A-I-LK	V	TP-A-S-S-RP-HK	V	A-S-S-LP	V
SEKTOR	LP-C-C-P	1	I-A-A-A-I-P-	4	I-G-G-G-HK	X	C-C-C-C-G	4	A-A-G-S	V	C-C-C-G	V
SHANG TSUNG	TLP-G-A-A-G-RLP	V	TLP-C-P-C-P-RLP	V	C-C-C-LK	X	LK-C-C-G	E	THP-C-C-C-C-RHP	2	S-S-I-LP	V
SHAO KAHN.	A-A-I-HP	2										
SHEEVA	THK-A-I-A-A-RHK	V	A-G-G-A-LP	V	G-G-G-I-HK	X	A-A-G-A-HP	4	C-P-P-P-P	V	G-A-G-A-LP	V
SINDEL	C-C-P-C-P	V	C-C-P-P-C+P	1	C-C-C-S	X	C-C-C-C-C+S	4	A-A-S-HP	V	G-G-G-G-LP	V
SMOKE (NINJA)	C-P-C-C-HK	4	A-A-I-C	E	G-I-I-A-HP	X	G-A-A-A-C	X	A-A-A-I-HK	4	A-S-S-LP	V
SMOKE (ROBOT)	TP-S-S-A-G	L	TC+P-G-G-A-S	2	G-G-I-I-HK	X	C-C-C-HK	E	G-A-A-P	E	A-A-G-LK	V
SONYA	T-A-G-G+C	4	TC+P-S-G-I-G	L	G-G-A-LK	X	I-A-I-GC	E	TLP-I-A-G-A-RLP	V	A-A-G-HP	V
STRYKER	G-A-G-A-P	1	A-A-A-A-LK	L	G-A-A-I-HF	2	LP-C-C-LP	E	C-C-C-P	1	A-S-S-HK	V
SUB ZERO	G-G-G-A-HP	V	G-A-A-A-HP	V	G-I-I-HK	X	G-I-I-A-LK	V	I-I-A-G-LP	V	A-G-A-A-HP	V

Nintendo POSTA Club

GIG NINTENDO POSTA CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

Situazione: il Cestino è capovolto

Domanda: perché ce l'hanno tutti con il Cestino?

Altra domanda: Chi è U.D.R.?

Altra - altra domanda: Chi è U.A.D.R.?

Altra -altra - altra domanda: Dove andremo a finire?

Essendo il Cestino capovolto cominciamo a rispondere dall'ultima domanda che è anche la più insensata che si possa proporre. Come facciamo infatti a sapere dove andremo a finire se nessuno ci ha neppure avvertito che siamo partiti? Anzi, sì, qualcuno ce lo ha detto giusto ieri, era il postino "Ma che? Siete partiti?" e intanto si girava il pollice a succhiello nella tempia destra. Però dato che nessuno della redazione era partito (perfino U.A.D.R. c'era) abbiamo risposto. "No, non siamo partiti!" e allora il postino ha tirato un calcio al Cestino che si è rimesso in posizione normale dopo che era stato capovolto.

Da tutto ciò l'autore delle domande potrà aver capito 1) perché tutti ce l'hanno con il cestino 2) chi è U.D.R. a scelta tra -Uno Della redazione - Uno Dei Refusi - Uno Da Rivogare (ma a chi?) - e anche infine - Unico Divino Redattore. 3) per U.A.D.R. si apre invece la campagna acquisti ma sicuramente anche per quest'anno starà qui da noi in panchina, proprio sotto il distributore di bevande che, non essendo automatico, userà braccia e gambe del suddetto U.A.D.R. siglandolo come Uno Addetto Distribuzione Robadabere.

LUCA BAGNOLI
Osimo
Stazione (AN)

FABIO FORIA
Pomigliano
d'Arco (NA)

P.S. Arg mi ha fatto notare che il delirio su tastiera potrebbe scoraggiare i miei affezionati lettori dallo scrivermi ancora. Perciò introduco subito la delirante lettera di Marco Gambardella da Napoli e tutte le altre a seguire.

U.D.R.

titolo diverso?
THANK YOU! GRAZIE ANTICIPATAMENTE
da
Donatello Di Giorgio ORBASSANO (TO)
P.S. ASPETTO RISPOSTE! È LA 1ª VOLTA CHE VI SCRIVO! Sapete, ho una gatta che si chiama Zelda e 1 canarino Link! Non scherzo!
Riciao

SAMUELE RUSSO
Simignano (SI)

Ciao
...

DONATELLA DI GIORGIO
Orbassano (TO)

Una mia immaginazione (mai vista)...
... che possa essere (magari) vero!...
... e (ehm), ciao al quadrato al Club Nintendo...
Dato a tutti i soci del Nintendoingrippatissimi e appassionatissimi ed anch'io ... e chi è ...?
...io, **Marco Gambardella** di Napoli e ho scritto per chiederti che quei due capolavori Zelda e Zelda 2 del NES si sentono l'aria abbandonata...
...e perché non entreranno nel SNES, come Super Mario Bros 1,2 e 3 in Super Mario All Stars !?????
YEACH! Magari, dico bene?...

MARCO GAMBARDELLA
Napoli

MENACER CON 6 GAME CARTRIDGE); GAME GEAR con 2 soli giochi(COLUMNS, SONIC 2). Si può dire che sono cresciuto con i videogiochi. Da tre mesi ho comprato MK 3 ULTIMATE ed ho fatto veramente un buon acquisto. Comunque sono convinto che se sapessi FATALITY, BABALITY, BRUTALITI e gli altri segreti di questo gioco saprei apprezzarlo molto di più. Da buon appassionato ho cercato dappertutto, dai più remoti tabacchini ai negozi più specializzati ma nessuno ha saputo darmi quello che volevo. Non so più dove sbattere la testa e allora mi rivolgo a voi, vi prego di pubblicare la mia lettera e di aiutarmi scrivendo, magari un poco per volta, quello che vi ho chiesto sulla vostra rivista che è iperbolica. Spero che la mia lettera vi piaccia, tanti saluti dal vostro NINTENDOamatore Alberto.

ALBERTO FIA
Riva del Garda (TN)

JACOPO GUADAGNI
Montevarchi (AR)

MARIO in un MONDO NUOVO

MARIO sta giocando a carte da solo e ovviamente per divertirsi non può giocare a Briscola e allora si diverte con dei Solitari uno dei quali è stato inventato da lui ed è molto difficile finirlo e a vincere:questo si chiama "Birombà--Birondì".

ANDREA FASOLO RAO
Vicenza

SCENA FINALE

David Maffei

ha tagliato per primo il traguardo del ChiSuperSiamoTest siglando 1,3,10,13 con diritto acquisito di apparizione gratuita sulle nostre pagine!! PUBBLICATO!!

POSTA IN DIRETTA

AVVISO AI LETTORI

Per motivi tecnici che ci auspichiamo potranno essere risolti, dopo consultazione e presa visione della recente normativa in atto in fatto di privacy, nei tempi tali che ci consentano di poter riprendere la nostra pagina di Scambio al più presto, la suddetta rubrica è temporaneamente interrotta. Nel frattempo la stessa suddetta rubrica sarà sostituita da una similare.

Traduzione in italiano parlato dall'italiano burocratico:

La pagina Scambio per questo numero non c'e', speriamo di poterla avere nel prossimo numero e intanto che aspettiamo ci spariamo una paginata nuova nuova di LE CESTINATE raccolta delle migliori "perle" dei nostri lettori. Cioe', praticamente, VOI!!!!

LE CESTINATE

Vecchie lettere ripescate dal cestino, nuovi ammiratori, assurde richieste, errori, scarabocchi, raccomandati di ferro e sfigati nati. Insomma tutto ciò che è finito nel cestino, riproposto nella raccolta differenziata e riciclato.

A cura insindacabile del cestino.

Quando le colpe dei figli ricadono sui padri

Ciao ragazzi mi chiamo Massimo ho 43 anni tempo fa ho comprato il Nintendo per mio figlio Andrea di 9 anni, per aiutare lui nei giochi sono diventato un (nintendomane) mi sono appassionato a tal punto che oggi sono piu' bravo di lui e di molti ragazzi miei conoscenti.

Caro Massimo perché hai messo Nintendomane tra parentesi?

A me!! A me!!!

P.S. un bacione ai redattori! SMACK! Marila

A me!! A me!! E' stato l'urlo di tutti i redattori maschietti alla lettura del P.S. fatale

Un PS speciale:

caaarissimi lavoratori del Club.....Ne approfitto per salutare quei due simpaticoni di Virus e Game e per mandare a quel paese il sig.ARG

Lorenzo

Non aggiungiamo altro, il ragazzino ha capito tutto

E fategli le cassette...

..Ho scritto se per piacere potete fare una nuova cassetta sul mio cartone animato preferito, cioe' Virtua Fighter Daniel Danzetti

...ho scritto per sapere se potete fare una nuova cassetta del SuperNintendo che si chiama Virtua Fighter. Questa cassetta e' del Sega Saturn ....Marco Rabito

(ahiahiahaiii no Nintendo!!!)

Vorrei chiedervi se potreste fare una cassetta di Kirbj per il Nintendo 64. Giovanni Raffaghello

A noi ce piace questo guaglione assai perché scrive la data!!

Napoli 2/7/1997 Marco Gambardella

Due lavoratori in erba e una nonna di nome Costantino (?)

..potrete pubblicare il nostro capolavoro a cui abbiamo lavorato (percio' voi ci capirete bene) per 2 settimane, non e' venuto tanto bene ma per due come noi e' il massimo, a proposito Costantino Marca e' nostra nonna. Tanti saluti da Cavallotti Vito e Piraino Giacomo

Cari lavoratori vi capiamo benissimo ma ci spiegate meglio il mistero del nome maschile per una nonna (siamo certi della a) femminile??

per la Raccolta Differenziata scrivere direttamente al Cestino - Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

E' BELLO GIOCARE INSIEME

"AMICO GIO' FORMULA"
gli specialisti del giocattolo, festeggiano con Super Mario, tanti bambini ed il cane Rex

"Corri c'è Edmundo!!" " Edmundo? Edmundo chi?" "Dai non fare lo sciocchino, Edmundo lui, lui il brasiliano ribelle giocatore della Fiorentina!" " Ribelle? Ma no! Guarda come gioca con i bambini" " E guarda che bel negozio, il posto giusto per giocare direi!" "Ma che dite? Mi sembrate due della pubblicità! Guarda chi c'è, guarda che bello.... oh! Guardate là, c'è anche la presentazione di Rex!" "Rex??" "Sì, certo. Qui nel negozio di Amico Giò ne succedono spesso di queste sorprese!" "Allora io ci torno spesso!" "Vedi, sembri proprio uno della pubblicità. Potresti anche aggiungere che in tutti i negozi Amico Giò accadano queste sorprese, e altrimenti che negozi AMICI sarebbero?!!"

Ospedale Pediatrico BAMBIN GESU' di Roma
Consegna dei giocattoli durante la trasferta Roma-Fiorentina

Continua il girovagare del pulmino Gig per le strade e le autostrade d'Italia. Tanti sono gli ospedali per i bambini e tanti sono i reparti per bambini negli ospedali non pediatrici. E dovunque ci sono i bambini si cerca di trasformare l'ospedale in qualcosa di meno triste, più piacevole, più amico. Per questo motivo Gig va a giro per strade a autostrade in compagnia anche dei giocatori della Fiorentina e in occasione delle partite. Perché "E' bello giocare insieme" non sia solo uno slogan ma qualcosa di vero, concreto e utile. E perché un bambino che gioca... non è mai solo.!!

FIRICANO, SCHWARZ e EDMUNDO in visita al grande negozio di giocattoli "AMICO GIO' FORMULA"

E se ci scrivessimo?
E' andata così! Semplicemente e naturalmente, proprio come è semplice e naturale il piacere di scrivere e di ricevere lettere. Chi sia stato per primo a parlar di scrittura non si sa.
Forse il cestino.
Però poi tutti si sono affollati dentro le pagine e dentro il pulman della Nazione e tra i bambini di Firenze e i bambini delle zone terremotate dell'Umbria e delle Marche è scoppiata ... l'amicizia!!
di partenza "E' bello giocare insieme" siamo arrivati ad un altro traguardo
"E' bello scriversi per diventare amici"
ed anche "E' bello donare giocattoli".
GIG!

Consegna dei giocattoli GIG ai bambini delle zone terremotate dell'Umbria. In collaborazione con il quotidiano LA NAZIONE

GAME BOY pocket
LA NUOVA DIMENSIONE DEL DIVERTIMENTO
Ancora più piccolo, ancora più sottile, ancora più divertente, grazie a tantissimi giochi, tutti sorprendenti ed emozionanti. Guardate nello schermo antiriflesso, scoprirete la nuova dimensione del divertimento.
PUBLIKIDS
GAME BOY pocket
SELECT START
DONKEY KONG LAND III
SUPER MARIO LAND 2 6 Golden Coins
WARIO LAND SUPER MARIO LAND 3
GAME BOY
Nintendo
solo da GIG ELECTRONICS
2 anni di garanzia